

Toimitsijatehtävät ja pöytäkirjan täyttöohjeet

Yleisiä ohjeita

Kaikkien ottelutoimitsijoiden tulee muistaa, että he ovat puolueettomia henkilöitä, joiden ei tule näyttää tunteitaan muille, esim. ravistelemalla päätä, kommentoimalla kovaäänisesti, jne.

Toimitsijoiden on kyettävä näkemään esteettömästi kentälle, ja heillä on velvollisuus ilmoittaa tuomareille kaikesta poikkeavasta ja asiattomasta.

Kotijoukkueen penkki ja kori ovat toimitsijapöydästä (kentälle päin katsottuna) vasemmalla. Ensimmäisessä erässä kotijoukkue hyökkää siis toimitsijapöydästä katsottuna oikealle.



Suosittelaa, että kirjuri käyttää neljää eriväristä kynää, jokainen jakso omalla värillään; sininen, vihreä, musta ja punainen.

Ennen ottelun alkua :

Ottelutiedot, täytetään ennen ottelun alkamista :

- **Joukkue A** : kotijoukkue
- **Joukkue B** : vierasjoukkue
- **Kilpailu/sarja** : esim. P98 II divisioona
- **Ottelun nro** : ottelunumero (voidaan jättää tyhjäksi, jos ei ilmoitettu)
- **Päivämäärä, kello ja paikka**
- **Erotuomarit**

Joukkueiden tiedot, täytetään ennen ottelun alkamista (kaikki pakollisia):

- **Joukkue A** : kotijoukkue
 - **Pelaajien tiedot** : kirjataan mielellään pelipaidan numerojärjestyksessä, mikä helpottaa kirjausten tekoa pelin aikana
 - **Lisenssinumero** : löytyy mm. joukkueen yhteystiedoista
 - **Pelaajan nimi** : koko nimi
 - **Nro** : pelinumero
 - **Valmentajan ja apuvalmentajan tiedot** : nimet sekä lisenssinumerot
- **Joukkue B** : vierasjoukkue
 - Vastaavat tiedot vierasjoukkueesta. Yleensä vierasjoukkueen valmentaja tai joukkueenjohtaja täyttää.



Käyttämättömät pelaajarivit tulee yliviivata! Pelaajia voidaan kirjata pöytäkirjaan 15 kpl.

Pelin aikana :

- Pöytäkirjan luettavuuden lisäämiseksi on suositeltavaa vaihtaa kynän väriä kunkin erän jälkeen (sininen, vihreä, musta, punainen). Jos käytössä vain kaksi kynää: 1. ja 3. erä yhdellä, 2. ja 4. erä toisella.
- **Kentällä** : Kirjataan kunkin jakson/erän aloittavat sekä myöhemmin kesken erän kentälle tulevat pelaajat merkitsemällä rasti (X) ko. erän Kentällä –sarakkeeseen. **Aloitusviisikon pelaajat ympyröidään**, kesken erää tulleet merkitään pelkällä rastilla. Epäselvyyksistä ilmoitettava lähimmälle tuomarille välittömästi.

Näillä kirjauksilla valvotaan sääntöä (**jos liitto sellaisen on ko. ikäluokalle määritellyt**), jonka mukaan kunkin pelaajan on levättävä vähintään yksi kokonainen erä. Mikäli viimeisessä erässä yritetään peluuttaa pelaajaa, joka on käynyt kentällä jokaisessa erässä, tulee siitä ilmoittaa tuomarille.

- **Virheet, Joukkuevirheet** :
 - Virhe merkitään virhesarakkeeseen virheen tehneen pelaajan pelinumeron jälkeen. Yleensä virheet ovat kosketusvirheitä, jotka merkitään merkinnällä P. Merkintään voidaan lisätä alaindeksi 1 (P₁) tai 2 (P₂) osoittamaan, mikäli virheestä seurasi 1 tai 2 vapaaheittoa. Tietyissä tapauksissa voidaan viheltää epäurheilijamainen (merkitään **U**) tai tekninen (merkitään **T**) virhe. Tuomari ilmoittaa virheen tyyppin ja pelaajan numeron sekä suusanallisesti että käsimerkein toimitsijapöydälle. (Suuri erehdys ei ole merkitä kaikki merkinnällä **P**.)
 - Kukin virhe merkitään rastilla myös ko. erän **Joukkuevirheet** ruudukkoon (paikka neljälle ensimmäiselle virheelle). **Kun joukkue saa neljännen joukkuevirheen erän aikana, nostetaan toimitsijapöydälle tästä merkki** (löytyy toimitsijakassista, esim. punainen ketsuppipullo) ko. joukkueen vaihtopenkin puolelle, **kun pallo tulee eloon virheen jälkeen**.

Tuomarin ilmoittaessa pelaajavirheen, tulee tuomarille on myös ilmoittaa, että joukkuevirheet **tulivat** täyteen.

- Joukkuevirheiden ollessa täynnä kaikista virheistä tuomitaan vastustajille vapaaheitot. Tästä on myös huolehdittava, mikäli tuomari ei muista virhetilannetta.
 - Neljännen henkilökohtaisen pelaajavirheen jälkeen on hyvä ilmoittaa asiasta joukkueen valmentajalle. Viidennestä virheestä tulee ilmoittaa tuomarille, joka poistaa pelaajan pelistä.
 - Kunkin erän jälkeen rajataan kunkin pelaajan siinä erässä saamat virheet .
 - Valmentajalle annettu tekninen virhe henkilökohtaisesta epäurheilimaisesta käytöksestä merkitään **C**:llä (coach), muut tekniset virheet **B**:llä (bench).
- **Aikalisät** :
 - Aikalisä merkataan aikalisää pyytäneen joukkueen kohdalle merkitsemällä ruutuun peliminuutti (1-8), jolloin aikalisä on myönnetty. Voidaan merkitä myös pelkällä rastilla (X).
 - Kummallakin joukkueella on oikeus **kahteen** aikalisään ensimmäisen

puoliajan (1. ja 2. erässä yhteensä) aikana sekä **kolmeen** toisella puoliajalla (3. ja 4. erässä yhteensä).

- Kussakin lisäerässä joukkueilla on oikeus yhteen aikalisään.
- Pöytäkirjakaavakkeessa on erikseen ruudut kutakin erää varten, mutta tästä huolimatta joukkue voi käyttää esim. kaksi aikalisää 1. erässä, jolloin 2. erässä ei heillä ole enää oikeutta aikalisiin.
- Periaatteessa aikalisää pyydetään toimitsijapöydältä, jonka tehtävänä on ilmoittaa siitä tuomarille seuraavana mahdollisena ajankohtana.
 - Mahdollisuus aikalisän myöntämiseen on, kun vastustaja tekee korin tai kun tuomari on viheltänyt pelin poikki.
- Lähes poikkeuksetta käytäntönä on kuitenkin, että valmentajat pyytävät aikalisää suoraan tuomarilta (juniorisarjat). Pöytäkirjanpitäjän on kuitenkin varmistettava, että joukkueella on vielä aikalisiä jäljellä.
- **Pistetilanne** : Kori merkitään vetämällä ko. joukkueen sarakkeeseen vinoviiva (/) saavutetun pelikorin tuottaman pistelukeman yli, tai tummennetun pyöreän täplän (•) onnistuneen vapaaheiton tuottamalle pisteluvulle. Viereiseen tyhjään sarakkeeseen merkitään korin tehneen pelaajan numero.
 - **Kolmen pisteen** pelikorin heittäneen pelaajan pelinumero ympyröidään
- Kunkin erän lopussa vedetään viimeisen pelitilannekorin (ja korin tehneen pelaajan) kohdalle vahva poikkiviiva. Saavutettu pistemäärä (taukotilanne) ympyröidään.
- **Pelipisteet** : Merkitään kunkin erän pisteet, ei taukotilannetta.

Erän / Ottelun jälkeen :

- Kunkin erän ja jatkoerän päätyttyä merkitään molempien joukkueiden siinä erässä saavuttamat pisteet pöytäkirjan alalaitaan ja tarkistetaan tulostaulun ja pöytäkirjan yhteneväisyys.
- Kunkin erän lopussa vedetään viimeisen pelitilannekorin (ja korin tehneen pelaajan) kohdalle vahva poikkiviiva. Saavutettu pistemäärä (taukotilanne) ympyröidään.
- **Lopputulokset** : Kirjataan lopputulokset ja voittanut joukkue. Kunkin joukkueen saavuttaman lopullisen pistemäärän (ja viimeisen korin tehneet pelaajat) alle vedetään kaksoisviiva. Pistesarakkeisiin vedetään vinoviivat, jolla mitätöidään käyttämättömät pisteruudut.
- **Viivataan täyttämättömät kentät**. Tällä varmistetaan, ettei pöytäkirjaan tehdä muutoksia pelin jälkeen. Näitä kohtia ovat käyttämättömät aikalisät, joukkuevirheet sekä pelaajien ja valmentajien virhesarakkeet.
- **Allekirjoitukset** : kirjurin, ajanottajan ja tuomareiden allekirjoitukset.
- Valmiin pelipöytäkirjan päällimmäinen osa laitetaan toimitsijalaukkuun tai annetaan yhteyshenkilölle, joka lähettää sen sarjavalvojalle. Keskimäinen osa annetaan kotijoukkueen (joukkue A) ja alimmainen vierasjoukkueen (joukkue B) valmentajalle. Merkinnät tästä löytyy pöytäkirjan osien oikeasta alanurkasta.

Muita tehtäviä (sovittava, kumpi toimitsijoista hoitaa) :

- **Tulostaulun pito (ajanottaja):**
 - Pöytäkirja on aina oikeassa! Tarkista säännöllisin väliajoin, että tulostaulun tilanne vastaa pöytäkirjaa.
- **Vuoro-osoittimen ylläpito (kirjuri):**
 - Kiistapallotilanteissa määrätään sisäänheitto, joka annetaan vuorotellen eri joukkueille. Tämä vuoro ilmoitetaan vuoro-osoittimella (nuolella), jonka suunta osoittaa sisäänheiton saavan joukkueen hyökkäyssuuntaan.
 - Ottelu alkaa ylösheitolla. Ottelun ensimmäisen sisäänheittovuoron saa joukkue, joka häviää ylösheiton (=ei saa palloa hallintaansa).
 - Nuolen suunta vaihtuu tämän jälkeen jokaisen kiistapallon jälkeisen sisäänheiton jälkeen. Väärinkäsitysten estämiseksi nuoli käännetään vasta, kun pallo on elossa (sisäänheitto on suoritettu).
 - Pelin muut erät alkavat sisäänheitolla nuolen mukaisesti. Myös tämän sisäänheiton jälkeen on nuolen suunta vaihdettava.
 - **Puoliajalla vaihtuu hyökkäyssuunta.** Siksi nuolen suunta on vaihdettava heti 2. erän (= 1. puoliajan) loputtua.

Ajanottajan ohjeet

Peliaika

- Peliaika mikro ja minisarjoissa on 4 x 8 min, mahdollinen jatkoaika 3 min.
- Ohjeellinen puoliaikatauko (2. ja 3. erän välissä) on 10 min ja muiden erien välissä 2 min. Näistä ei ajanottajan tarvitse yleensä huolehtia, vaan sen tekee tuomari.
- Turnauksissa saattaa esiintyä poikkeavia peliaikoja. Nämä selviävät turnaussäännöistä.

Pelikellon käynnistys

- Ylösheiton jälkeen, kun pallo koskettaa kenttäpelaajaa (yleensä siis hyppääjää).
- Sisäänheiton jälkeen, kun pallo koskettaa kenttäpelaajaa.
- Viimeisen vapaaheiton jälkeen,
 - jos pallo menee ohi, mutta pysyy pelissä, kello käynnistyy pallon koskiessa kenttäpelaajaan.
 - jos vapaaheitto onnistuu tai menee ulos kentältä, kello käynnistyy tilannetta seuraavan sisäänheiton jälkeen pallon koskiessa kenttäpelaajaan.

Pelikellon pysäytys

- Erän tai jatkoajan lopussa
- Aina tuomarin viheltäessä pilliin.
- 24 sekunnin hyökkäysajan umpeutuessa. Mikroja minisarjoissa tätä valvoo yleensä tuomari, joka ilmoittaa tästä normaalilla pillinvihellyksellä.
- Mikäli joukkue on pyytänyt aikalisän vastustajan pelikorista, kello pysähtyy pallon

mennessä sukan läpi. Aikalisä tulisi pyytää toimitsijapöydältä, mutta mikro ja minisarjoissa nämä pyydetään yleisesti tuomarilta, joka ilmoittaa aikalisästä normaalilla vihellyksellä.




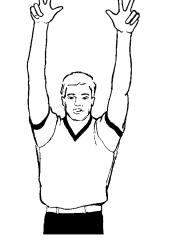

- Ottelun viimeisen (4.) erän 2 viimeisen minuutin aikana käytetään erikoissääntöä, jonka mukaan kello pysähtyy **AINA** myös onnistuneesta korista (pallon mennessä korisukan äpi). Kello käynnistyy uudelleen pallon koskiessa kenttäpelaajaan sisäänheiton jälkeen.

Muuta muistettavaa

- Peliajan loppumista on ilmoitettava kuuluvalla äänellä tuomarille.
- Pelikori hyväksytään, mikäli heitto on lähtenyt kädestä ennen peliajan umpeutumista (tuomari).
- Jäljellä oleva peliaika olisi hyvä ilmoittaa valmentajille aikalisillä sekä esim. 2 min, 1 min, 30 sek ja 15 sek ennen peliajan loppumista.

Erotuomarin käsimerkit


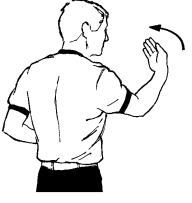
Korin hyväksyminen

<p>1 YKSI PISTE</p>  <p>Nyökytä ranteesta yhdellä sormella</p>	<p>2 KAKSI PISTETTÄ</p>  <p>Nyökytä ranteesta kahdella sormella</p>	<p>3 KOLMEN PISTEEN HEITTOYRITYS</p>  <p>Kolme sormea, käsi ylös ojennettu</p>	<p>4 ONNISTUNEET KOLME PISTETTÄ</p>  <p>Toinenkin käsi samaan tapaan ylös ojennettuna</p>	<p>5 HYLÄTTY KORI tai PELI PÄÄTTY</p>  <p>Heiluta avokäsiä edessä ristiin</p>
---	--	---	--	--


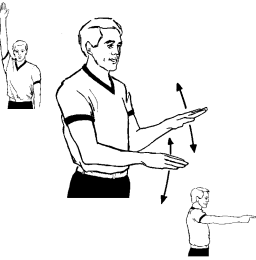

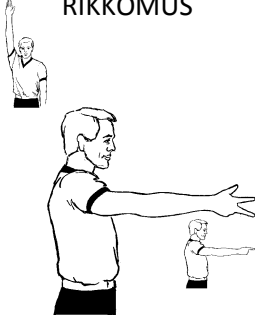
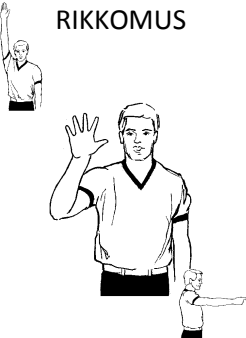
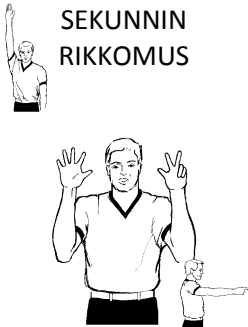
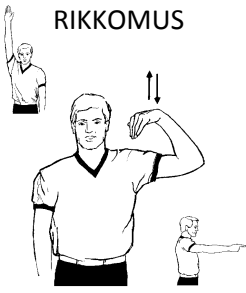



Pelikellon käyttö

<p>6 PYSÄYTÄ PELIKELLO (samalla vihellys) tai EI PELIKELLOA KÄYNTIIN</p>  <p>Avokämmen käsi ylös ojennettuna</p>	<p>7 PELIKELLO SEIS VIRHEESTÄ (samalla vihellys)</p>  <p>Nyrkki ylös - avokämmen ojentuu tekijän vyötäröä kohden</p>	<p>8 PELIKELLO KÄYNTIIN</p>  <p>Pudota avokämmen terävästi alas</p>	<p>9 24 SEKUNNIN ASETUS</p>  <p>Pyöritä etusormea käsi ylös ojennettuna</p>
---	---	--	---

Pelikatkojen osoitus, hallinto













<p>10 PELAAJAVAIHTO</p>  <p>Käsivarret edessä ristiin</p>	<p>11 PELAAJA KUTSUTAAN KENTÄLLE</p>  <p>Avokämmenellä viitataan itseen päin</p>	<p>12 MYÖNNETTY AIKALISÄ</p>  <p>Etusormi ojentuu avokämmeneen</p>	<p>13 EROTUOMAREIDEN JA TOIMITSIJOIDEN VÄLINEN KOMMUNIKOINTI</p>  <p>Peukalo ylöspäin</p>
--	---	---	---

Rikkomukset

<p>14 ASKELRIKKOMUS</p>  <p>Pyöritä nyrkkejä</p>	<p>15 VÄÄRÄ KULJETUS tai KAKSOISKULJETUS</p>  <p>Kämmenen vuorolyöntejä alaspäin</p>	<p>16 PALLON KANTAMINEN</p>  <p>Avokämmenen puolipyöryksiä pelisuunnassa</p>	<p>17 KOLMEN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Kolme sormea sivulle ojennetussa kädessä</p>
<p>18 VIIDEN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Nosta viisi sormea</p>	<p>19 KAHDEKSAN SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Näytä kahdeksan sormea</p>	<p>20 24 SEKUNNIN RIKKOMUS</p>  <p>Sormet taputtavat olkapäätä</p>	<p>21 PALLON PALAUTUMINEN TAKAKENTÄLLE</p>  <p>Sormea heilutetaan keskirajan suunnassa</p>
<p>22 TAHALLINEN POTKU</p>  <p>Osoita etusormella jalkaterää</p>		<p>23 PALLO ULOS KENTÄLTÄ tai PELIN JATKOSUUNTA</p>  <p>Vaakasuorassa käsivarressa etusormi pelin jatkamissuuntaan</p>	<p>24 YLÖSHEITTO</p>  <p>Kohotetut peukalot pään yläpuolelle</p>

Virheen raportointi kirjurille (3 osaa)




Osa 1 - Pelaajan numero

<p>25 Numero 4</p> 	<p>26 Numero 5</p> 	<p>27 Numero 6</p> 	<p>28 Numero 7</p> 
<p>29 Numero 8</p> 	<p>30 Numero 9</p> 	<p>31 Numero 10</p> 	<p>32 Numero 11</p> 
<p>33 Numero 12</p> 	<p>34 Numero 13</p> 	<p>35 Numero 14</p> 	<p>36 Numero 15</p> 

Osa 2 - Virheen tekotapa

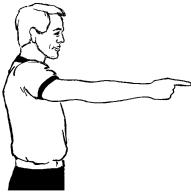
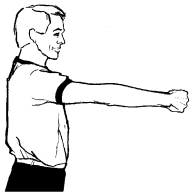
<p>37 SÄÄNTÖJEN VASTAINEN KÄSIEN KÄYTTÖ</p>  <p>Isku käden syrjällä ranteeseen</p>	<p>38 ESTÄMINEN (hyökkääjä tai puolustaja)</p>  <p>Avokämmenet lanteille</p>	<p>39 KOHTUUTON KYYNÄRPÄÄN KÄYTTÖ</p>  <p>Heilauta kynärpäällä taaksepäin</p>	<p>40 KIINNIPITÄMINEN</p>  <p>Tartu ranteeseen</p>
<p>41 TYÖNTÄMINEN TAI PALLOTTOMAN TÖRMÄYS</p>  <p>Työntö avokäsin</p>	<p>42 PALLOLLISEN TÖRMÄYS</p>  <p>Iske nyrkillä avokämmeneen</p>	<p>43 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHE</p>  <p>Ojennettu nyrkki kohti pelin jatkosuuntaa</p>	<p>44 KAKSOISVIRHE</p>  <p>Heiluta nyrkkejä ristiin pään päällä</p>
<p>45 TEKNINEN VIRHE</p>  <p>Muodosta T-kirjain avokämmenin</p>	<p>46 EPÄURHEILIJAMAINEN VIRHE</p>  <p>Tartu virhemerkissä pystykäden ranteeseen</p>	<p>47 PELIKELVOTTOMUUDEN AIHEUTTAVA VIRHE</p>  <p>Molemmat nyrkit kohotettuna ylös</p>	

osa 3 - Myönnettyjen vapaaheittojen määrä

<p>48 YKSI VAPAAHEITTO</p>  <p>Kohota yksi sormi</p>	<p>49 KAKSI VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kaksi sormea</p>	<p>50 KOLME VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kohota kolme sormea</p>
---	---	---

TAI

- Pelisuunta




<p>51</p>  <p>Osoita vaakakäden etusormella</p>	<p>52 PALLOLLISEN JOUKKUEEN VIRHEESTÄ</p>  <p>Vaakakäden nyrkki pelin jatkamissuuntaan</p>
---	--

Vapaaheittojen osoittaminen (2 osaa)

Osa 1 - vapaaheittoalueella

<p>53 YKSI VAPAAHEITTO</p>  <p>1 sormi vaakasuorassa</p>	<p>54 KAKSI VAPAAHEITTOA</p>  <p>2 sormea vaakasuorassa</p>	<p>55 KOLME VAPAAHEITTOA</p>  <p>3 sormea vaakasuorassa</p>
---	--	--

Osa 2 - vapaaheittoalueen ulkopuolella

<p>56 YKSI VAPAAHEITTO</p>  <p>Etusormi pystyssä kohotettuna sivulle</p>	<p>57 KAKSI VAPAAHEITTOA</p>  <p>Avokämmenet sivuille kohotettuina</p>	<p>58 KOLME VAPAAHEITTOA</p>  <p>Kolme sormea koholla molemmissa käsissä</p>
---	---	---



SUOMEN
KORIPALLO-
LIITTO

MINIKORIPALLON PELIPÖYTÄKIRJA



Kilpailu/sarja

Mikropojat 98 II Div

Ottelun nro 7942

Pvm 25.11.2007

Klo 11:00

LAURINKAHDEN KOULU

OTTELU

JOUKKUE A FBT

JOUKKUE B TAKVI

EROTUOMARIT

Päätuomari ILOKA VUURA

Aputuomari INA LYYSYNEN

Joukkue A: FBT

Aikalisät ① ② ③ ④ Joukkuevirheet Erä ① ② Erä ③ ④

Jatkoerät

Lisenssi nro	Kentällä				Pelaajien nimet	Nro	Virheet							
	1	2	3	4			1	2	3	4	5			
28655929	(X)	X	X		VAINIKKA OMI	5								
32594652	X	X	X		SARIKANGAS TINO	6	P ₂	P ₁	P ₂	P ₂				
31775935	(X)	X	X		SÖDERBERG MIKO	8								
28843100	(X)	X	X		KATAJISTO MILO	12								
31781181	(X)	X			TYNÄLÄ PEKKA	22								
32689318	X	X	X		SANONLAHTI JUNIUS	24								
31014052	X	X	X		RAYAKI LUKAS	25								
31785174	(X)	X	X		KUUKA ARTTU	30	P	P						
31776604	X	X	X		KARHUNEN ROOPE	33	P ₂	P	P					

23963085

Valmentaja: JESMI IKONEN

23909049

Apuvalmentaja: HARRI ESKOLA

Joukkue B: TAKVI

Aikalisät ① ② ③ ④ Joukkuevirheet Erä ① ② Erä ③ ④

Jatkoerät

Lisenssi nro	Kentällä				Pelaajien nimet	Nro	Virheet							
	1	2	3	4			1	2	3	4	5			
32617322	(X)	X	X		ABDEL-RAVOT KARIM	6	P							
31822561	(X)	X	X		ALI-HOLKA HENRIK	12	P							
31822574	(X)	X	X		ELO VANTERI	13								
32018989	(X)	X	X		RUOTA KIRILL	14								
320058075	(X)	X	X		VARPA MARKUS	15	P ₁							
30224348	X	X	X		SNEHMAN ANTTI	21								
31822590	X	X	X		KASKELA ANTON	23	P ₂	P						

24014946

Valmentaja: MARIJA JENNI

Apuvalmentaja:

PELIPISTEET

1. erä A 22 B 3
2. erä A 10 B 7
3. erä A 14 B 0
4. erä A 10 B 4
Jatkoaika A B

LOPPUTULOS

A 56 B 14

VOITTANUT JOUKKUE

FBT

ALLEKIRJOITUKSET

Kirjuri

Ajanottaja

Aputuomari

Päätuomari

Kilpailun järjestäjä

PISTETILANNE

A		B		A		B		A		B	
22	1	6		33	37			73	73		
22	2			33	38			74	74		
6	4	12		33	39			75	75		
6	4	23		33	40			76	76		
22	6	15		5	41			77	77		
22	6	15		5	42			78	78		
5	8	15		5	43			79	79		
5	8	15		5	44			80	80		
5	10	21		33	45			81	81		
5	10	21		33	46			82	82		
5	12	6		5	47			83	83		
5	12	6		5	48			84	84		
5	14	23		5	49			85	85		
5	14	23		5	50			86	86		
12	16	16		5	51			87	87		
5	17	18		5	52			88	88		
5	18	18		33	53			89	89		
6	18	18		33	54			90	90		
6	20	20		5	55			91	91		
6	20	20		5	56			92	92		
12	21	22		5	57			93	93		
12	22	22		5	58			94	94		
8	23	23		5	59			95	95		
8	24	24		5	60			96	96		
12	25	25		5	61			97	97		
12	26	26		5	62			98	98		
22	27	27		5	63			99	99		
22	28	28		5	64			100	100		
8	29	29		5	65			101	101		
8	30	30		5	66			102	102		
8	31	31		5	67			103	103		
8	32	32		5	68			104	104		
25	33	33		5	69			105	105		
25	34	34		5	70			106	106		
33	35	35		5	71			107	107		
33	36	36		5	72			108	108		